



ČESKO

otázky a odpovědi

Nechcete číst pravidla?
Podívejte se na videonávod!



Obsah hry:

400 karet s 2 400 otázkami a odpověďmi, herní plán, 6 figurek, 36 oboustranných žetonů, hrací kostka, pravidla

Chybí vám komponenta nebo máte nějakou poškozenou? Napište nám na info@albi.cz, rádi Vám zdarma zašleme novou!

Cíl hry

V této hře se snažíte správně odpovídat na otázky ze šesti různých okruhů. Pohybujete svojí figurkou na herním plánu a podle toho, na kterém poli skončíte, se určí okruh otázky, na kterou budete odpovídat. Pokud například skončíte pohyb na políčku s názvem historie, budete odpovídat na otázku z kategorie historie. Pokud odpovíte správně, dostanete žeton s mapou v barvě příslušející danému okruhu otázk. Cílem hry je nasbírat šest žetonů v šesti různých barvách. Ve chvíli, kdy se vám podaří tyto žetony nasbírat a zodpovědět závěrečnou otázku, kterou vám určí vaši spoluhráči, stáváte se vítězem hry.

Karty otázek

Otázky jsou rozděleny do šesti různých okruhů: **historie, kultura, příroda/technika/věda, geografie, sport a různé**. Na každé kartě je jedna otázka z každého ze **šesti okruhů**. Tyto okruhy jsou vyznačeny na kartách i na žetonech. Jsou vyznačeny i na polích na herním plánu (obr. 1). Správnou odpověď na každou otázku najdete na zadní straně karty. Každá odpověď má **3 varianty (a, b, c)**, ale pouze ta varianta, která je **označená tučným písmem, je správná**. Předem se dohodněte, zda budete tyto varianty odpovědí při hře využívat. Můžete tedy buď dát spoluhráči na výběr ze 3 variant odpovědí, nebo po něm budete vyžadovat rovnou správnou odpověď.

Příprava hry

Karty otázek důkladně zamíchejte a balíček umístěte vedle herního plánu (otázkami nahoru). Každý hráč si vybere jednu figurku a postaví ji na jedno **z rohových polí herního plánu** (obr. 2). Na jednom poli může stát více figurek. **Začíná hráč, který hodí nejvyšší číslo na kostce. Další hráči pokračují ve hře po směru hodinových ručiček.**

Průběh hry

Když je hráč na tahu, hodí kostkou a posune svojí figurku na herním plánu o příslušný počet polí. Pole, na kterém figurka skončí svůj pohyb, určí okruh, ze kterého bude položena otázka. Pokud figurka skončí na jednom z rohových polí, hráč si může vybrat okruh, na který bude odpovídat. Poté hráč po jeho levici vezme kartu otázek ze spodní balíčku a přečte příslušnou otázku.

1

H

Které zvíře dovedlo poselstvo k Přemyslu Oráčím?
Která sloužila k zadržování plujícího dřeva?

K

P

Nejmohutnější kosti v lidském těle je kost stehenní.
Druhou nejmohutnější?

G

Ve kterém kraji tečou řeky Malše, Lužnice a Otava?

S

Jakou přezdívku měl fotbalista Pavel Nedvěd?

R

Co znamená latinský výraz ex voto?

H

a) bý

K

a)

P

a) holenní

G

a) v Jihočeském

S

a) Fantastico Paolo

R

a) podle slibu

b) ve střevu
b) Magico Paolo c) Grand

b) po řadě c) z důvodu



2



RŮZNÉ

RŮZNÉ

HISTORIE

KULTURA

1

SPORT

GEOGRAFIE

PŘÍRODA
TECHNIKA
VĚDA

KULTURA

HISTORIE

ČESKO

otázky a odpovědi

3

KULTURA

Pokud hráč odpoví chybně, jeho tah končí a hraje hráč po jeho levici.

Pokud hráč odpoví správně, dostane žeton v barvě příslušného okruhu a položí si ho před sebe. Jeho tah končí a pokračuje hráč po jeho levici.

Pokud hráč odpoví správně na otázku z okruhu, ze kterého žeton má, nedostává již další žeton, ale získává nový tah. Opět hodí kostkou a podle čísla, které padlo, opět posune svoji figurku. Hráč po jeho levici vytáhne další kartu otázek a přečte tu, která přísluší okruhu, na kterém figurka skončila svůj další pohyb. Tímto způsobem může hráč ve svém tahu pokračovat do té doby, dokud bude na otázky odpovídat správně.

Na konci tahu je použita karta otázek vyřazena ze hry a odloží se vedle herního plánu na odkládací balíček.

Cesta k vítězství

Ve chvíli, kdy hráč získá žeton od každé ze šesti kategorií, může zamířit na jedno z rohových polí dle svého výběru. Cestou může standardně odpovídat na otázky a využít tak možnost dalšího tahu při správné odpovědi. Na rohovém poli může hráč zastavit i v případě, že hodí vyšší číslo a pole by jinak prošel. Od svého dalšího tahu hráč již nehází kostkou a posouvá se na první pole s otázkami směrem k mapě na středu herního plánu. Posunout se dál může nyní hráč pouze tím, že odpoví správně na otázku z okruhu, na kterém stojí.

Pokud hráč odpoví správně, posune figurku o jedno pole směrem do středu plánu a jeho tah končí. Teprve v příštím kole bude odpovídat na další otázku dle okruhu, kde stojí jeho figurka.

Pokud hráč odpoví špatně, jeho tah končí. Figurka zůstává na místě a hraje hráč po jeho levici. V příštím kole bude hráč odpovídat opět na otázku ze stejného okruhu.

Vítěz hry

Jestliže hráč odpověděl správně na otázky na obou polích mezi rohovým polem a mapou uprostřed herního plánu, posune svoji figurku na mapu (obr. 3). V dalším kole bude tento hráč odpovídat na finální otázku, kterou mu z nové karty vyberou jeho spoluhráči.

Pokud hráč na tahu odpoví špatně, jeho figurka zůstává na středové mapě a v příštím kole bude opět odpovídat na otázku vybranou spoluhráči.

Pokud hráč odpoví na finální otázku správně, stává se vítězem hry.



Hledáte inspiraci?
Chcete si (nejen) o našich
hrách popovídat s dalšími
nadšenými hráči?
Připojte se do skupiny
„Hry nás baví“!

Vedoucí projektu: Michaela Streitová
Grafika a DTP: Marek Jaroš
Otázky: PhDr. Jana Bílková,
Lucie Krystlíková, Veronika Dynterová

Distributor pro ČR:
ALBI Česká republika a.s.
Thámová 13
186 00 Praha 8
www.eshop.albi.cz

Albi

